



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CUENCA

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN**

**EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL AULA INVERTIDA EN  
EDUCACIÓN PREESCOLAR”**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

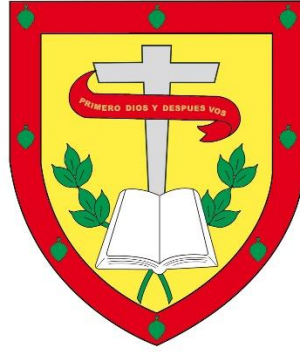
**AUTOR: ADRIANA PATRICIA SUCONOTA CABRERA**

**DIRECTORA: LCDA. CLAUDIA LUCIA SANTACRUZ CORREA., MGS**

**CUENCA - ECUADOR**

**2021**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL  
MENCIÓN EDUCACION INICIAL Y PARVULARIA**

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL AULA INVERTIDA EN  
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN  
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

**AUTOR: ADRIANA PATRICIA SUCONOTA CABRERA**

**DIRECTOR: LCDA. CLAUDIA LUCIA SANTACRUZ CORREA., MGS**

**CUENCA - ECUADOR**

**2021**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**

## **Declaratoria de Autoría y Responsabilidad**

**Adriana Patricia Suconota Cabrera** portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0107414005**. Declaro ser el autor de la obra: **“Las actividades lúdicas en el aula invertida en educación preescolar”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, **16 de Marzo de 2022**



F: .....

**Adriana Patricia Suconota Cabrera**

**C.I. 0107414005**

## **Certificación de idoneidad**

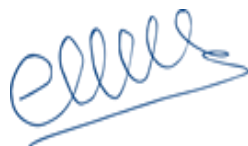
Cuenca, 16 de Marzo de 2022

En mi calidad de Director del Trabajo de Titulación: "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR", elaborado por Adriana Patricia Suconota Cabrera, estudiante de la Carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia en la Unidad Académica de Educación;

### **Certifico:**

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'ellu', with a horizontal line underneath.

Lcda. Claudia Lucia Santacruz Correa, Mgs.

**DOCENTE TUTORA**

## **“Las actividades lúdicas en el aula invertida en educación preescolar”**

Adriana Patricia Suconota Cabrera

Universidad Católica de Cuenca

Email: apsuconotac05@est.ucacue.edu.ec

### **Resumen**

Esta investigación tiene por objetivo elaborar una guía de actividades lúdicas para aplicarlas en educación preescolar utilizando la metodología del aula invertida. El trabajo, orientado a identificar como las actividades lúdicas dentro de la metodología del aula invertida favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas y socioemocionales, la investigación se caracteriza por ser de enfoque cualitativo, de análisis bibliográfico, descriptivo la recolección de la información se realizó de bases de datos confiables como Scielo, Redalyc, Google Académico, libros, tesis que construyen las fuentes documentales de esta investigación y sobre la cual se elaboró una guía sobre las actividades en donde el docente parvulario podrá ejecutar una metodología innovadora en el aula invertida. Como resultado se obtuvo que la aplicación de actividades lúdicas dentro de la metodología del aula invertida es clave que los docentes recurran a esta metodología de aplicación de actividades para sus planificaciones en donde el niño de preescolar aprende, y puedan expresar sus emociones, su creatividad. Se puede concluir indicando que la metodología de aula invertida ha cobrado importancia porque plantea cambiar al sistema tradicional de aprendizaje; se trata de un nuevo método que propone que los alumnos interactúen y realicen actividades más participativas como dialogar, expresar ideas, convivir, desarrollar habilidades y destrezas en la etapa inicial, tanto a nivel curricular como, extracurricular.

**Palabras clave:** educación infantil, niño de preescolar, aprendizaje, juego, aula invertida

## **Abstract**

The objective of this research is to elaborate a guide of ludic activities to be applied in preschool education using the inverted classroom methodology. The work, oriented to identify how the playful activities within the inverted classroom methodology favor the development of communicative and socioemotional skills, the research is characterized by a qualitative approach, bibliographic analysis, descriptive, the collection of information was made from reliable databases such as Scielo, Redalyc, Google Scholar, books, theses that build the documentary sources of this research and on which a guide on the activities where the kindergarten teacher can execute an innovative methodology in the inverted classroom was elaborated. As a result, it was obtained that the application of playful activities within the inverted classroom methodology is key for teachers to resort to this methodology of application of activities for their planning where the preschool child learns and can express their emotions, their creativity. It can be concluded by indicating that the inverted classroom methodology has gained importance because it proposes to change the traditional learning system; it is a new method that proposes that students interact and carry out more participatory activities such as dialogue, express ideas, coexist, develop skills and abilities in the initial stage, both at the curricular and extracurricular level.

**Keywords:** early childhood education, preschool child, learning, play, inverted classroom.

## Tabla de contenido

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad .....	3
Certificación de idoneidad.....	4
Resumen .....	5
Abstract.....	6
Introducción.....	1
El aula invertida.....	3
Los principios básicos para aplicar el aprendizaje invertido .....	4
Las actividades lúdicas educativas se destacan en tres elementos: .....	4
Características de las actividades lúdicas educativas: .....	5
Clasificación de las actividades lúdicas educativas.....	5
Metodología.....	6
Resultados.....	7
Discusión .....	13
Conclusiones.....	15
Desarrollo de la Guía Didáctica.....	19
Jugando y aprendiendo .....	19
Presentación detallada de las actividades lúdicas .....	20
Bibliografía.....	29
Anexo.....	33
Autorización de publicación en el repositorio institucional .....	34

## Introducción

La educación preescolar forma parte esencial en el proceso educativo de los estudiantes por esa la razón los docentes deben conocer la importancia que tiene desarrollar un plan de clase activas, por lo que es fundamental buscar metodologías innovadoras para enseñar y a su vez obtener cambios mediante actividades que estén bien estructuradas de acuerdo al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

Actualmente los niños de preescolar tuvieron que cambiar sus aulas por el aprendizaje en casa en donde el docente es la guía del conocimiento a través de lo virtual y con la llegada de nuevas tecnologías, muchos niños se limitan a poder desarrollar su creatividad y lo aprendido, por eso cada estudiante debe tener un aprendizaje en donde se exponga al mundo por lo cual esto contribuirá a tener nuevas experiencias de aprendizaje, despertara en ellos dudas en donde el docente mediante un encuentro virtual deberá potencializar su aprendizaje por medio de actividades en donde el estudiante sea protagonista y pueda jugar y aprender a la vez.

(Bergmann, 2018, p. 12) afirma que el aula invertida es reconocida como una estrategia de aprendizaje y como un modelo pedagógico que se centra en la idea de enseñanza-aprendizaje en donde combina las clases presenciales con las virtuales de esta manera invirtiendo el ambiente de estudio del estudiante mediante, juegos, ejercicios y actividades fuera del aula de clases, esto ayudara al estudiante a concentrarse, interactuar en el ámbito social y aprender jugando sin limitar su creatividad y su ritmo de aprender, si la manera de estudio es el encuentro virtual el docente podrá incluir a la familia del estudiante y su entorno para una interacción eficaz en el aprendizaje.

A través de la presente investigación se desea dar respuesta a la pregunta de investigación ¿Cuáles son las actividades lúdicas que deben aplicarse en educación preescolar a través de la metodología del aula invertida? Pero además, alcanzar los siguientes objetivos: general, elaborar una guía de actividades lúdicas para aplicarlas en educación preescolar utilizando la metodología del aula invertida; específicos: fundamentar desde la teoría la importancia del uso de actividades lúdicas en el aula invertida en educación preescolar; identificar las características del aula

invertida; y, determinar las actividades lúdicas que se pueden utilizar en educación preescolar utilizando la metodología del aula invertida.

Para dar respuesta a la pregunta planteada y alcanzar los objetivos, es necesario realizar un análisis del problema en los contextos internacional, nacional y local. Desde esta perspectiva, en el contexto internacional se destacan los estudios realizados por Sams (2014); Perez (2013)

Sams (2014) afirma que el aula invertida es un modelo que permite al docente centrarse en los estilos de aprendizaje de cada estudiante y lo conceptualizó como un enfoque pedagógico, así como también la aplicación de las actividades lúdicas y que de esta manera se transforme el aprendizaje grupal, en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo todo esto surge a través del uso de las nuevas tecnologías y en el cual se intenta aprovechar todo su potencial comunicativo, colaborativo, interactivo, creativo, innovador.

Perez (2013) afirma que se puede trabajar dentro de la metodología del aula invertida actividades lúdicas ya que estas favorecen al proceso del pensamiento en el niño en donde interactúan con sus pares encontrando las posibles soluciones a los problemas que se presenten. Es necesario la realización de planes para la implementación de actividades lúdicas en el sistema educativo debido a que no solo influye en el pensamiento del niño sino además en el desarrollo físico y emocional de los mismos, haciendo que estos aprendan de mejor manera los contenidos impartidos por el docente.

Por otro lado en el contexto nacional, Palencia (2019) realizó un estudio en Quito donde menciona que el aula invertida es una estrategia dentro de las TICs, ya que en la actualidad se le ha incorporado como una herramienta de aprendizaje. En los últimos tiempos, los docentes y alumnos son parte activa del proceso de enseñanza dentro del aula invertida y por lo que el docente debe implementar en sus clases actividades lúdicas para realizar una clase interactiva de esta manera contar con el entusiasmo del niño por aprender.

Cedeño (2020) en su estudio realizado en Ambato, afirma que el aula invertida se presenta como una valiosa técnica disponible, frente a la creciente utilización de medios virtuales para el aprendizaje, que requieren del compromiso docente, por lo que su formación, capacitación y auto-

aprendizaje le darán un nuevo paso para innovar en nuevos modelos de aprendizaje, o técnicas de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor y cognitivo de los estudiantes para un mejor desenvolvimiento en clases y fuera de ellas que sigan aprendiendo.

En relación al primer objetivo específico.: fundamentar desde la teoría la importancia del uso de actividades lúdicas en el aula invertida en educación preescolar, el Ministerio de Educación (2021) Plantea que el aula invertida es una de las metodologías activas que ha tenido relevancia en los últimos tiempos debido a la teleeducación producto de la situación actual que vive la población ecuatoriana. donde el papel del docente y estudiante se invierten, los materiales de estudio, videos de apoyo o actividades son revisados primero por los estudiantes en casa con el apoyo de los padres de familia y, luego, se trabaja en la escuela. Su objetivo es ganar tiempo en clase para atender las necesidades e inquietudes de los aprendices, ideal para trabajar en proyectos el centro de aprendizaje es el estudiante y no los contenidos, ni los recursos.

Mazacon, (2017) manifiesta: cuando se dialoga sobre “flipped classroom” “aula invertida”, nos estamos refiriendo a una estrategia didáctica, un método de enseñanza que esta cambiando el modelo tradicional de clase. Consiste en proporcionar material sobre un tema dado para que los estudiantes accedan en su hogar, posteriormente se trabajará ejercitando o profundizando su contenido. (p. 12)

Para Alvarado, (2017), la metodología del aula invertida es algo innovador que pretende cambiar a las clase, esto se hara mediante videos que le facilitara el profesor para que ellos lo puedan observar y dentro del salon de clases realizaran tareas, cuya finalidad es mejorar las competencias de pensamiento y comprensión, es por ello que se considera una estrategia educativa que se adapta con los avances tecnológicos que los alumnos tienen acceso.

### **El aula invertida**

Según Falcones, (2018): es un modelo pedagógico que plantea la necesidad de transferir parte del proceso de enseñanza y aprendizaje fuera del aula con el fin de utilizar el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos que favorezcan el aprendizaje significativo. (p. 95)

Calvete, (2016) En su investigación sobre el aula invertida se centró como una propuesta didáctica para enseñar en educación infantil con el objetivo de implementar una propuesta de intervención de estrategias, recursos, actividades y herramientas que están adaptadas a las necesidades de los estudiantes mediante la metodología Flipped classroom. El hallazgo mas importante es que se logró proporcionar un conocimiento más profundo sobre la metodología la que favoreció a desarrollar habilidades y competencias en los niños.

El aula invertida también llamada aula volteada, clase inversa es una metodología en el cual el alumno adquiere primero la información, seguidamente la comparte con el docente y este consolida el aprendizaje. Aunque pueda parecer un método dirigido a estudiantes mayores, este método también se aplica en las aulas de educación infantil, sin embargo para que se cumpla es imprescindible la colaboración de las familias, estas pueden colaborar con una dinámica sencilla para el aprendizaje que es la visualización de videos y ejercicios educativos en línea y que se ponga en práctica en el aula, con sus compañeros y el docente. Placencia (2019)

### ***Los principios básicos para aplicar el aprendizaje invertido***

Enderica (2016) nos habla de unos principios para poder aplicar el aprendizaje invertido:

- Ambientes flexibles, las clases deben contar con rincones de aprendizajes específicos, espacios para trabajar en grupos reducidos y realizar actividades tipo taller.
- Los niños se apoyan en material audiovisual como videos, animaciones que podrán visualizar todas las veces que requiera.
- Es imprescindible contar con el apoyo de los familiares, ya que es necesario que dispongan de dispositivos tecnológicos para visionar videos.
- Las características del video explicativo que utilizaremos. Deben estar adaptados a nuestro público tanto en forma como en contenido, y no deben tener una duración muy larga. No debemos olvidar que va dirigido a alumnos de Infantil.

### **Las actividades lúdicas educativas se destacan en tres elementos:**

Obando (2015). Manifiesta que los objetivos de las actividades lúdicas Educativas son los siguientes:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido, el objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- Las reglas del juego: constituyen un elemento organizativo del mismo, estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas.

### **Características de las actividades lúdicas educativas:**

Roso (2016) expresa que las características de las actividades lúdicas son las siguientes:

- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Dentro de los objetivos y características de los juegos didácticos podemos darnos cuenta de la gran importancia que poseen las actividades lúdicas dentro del campo educativo pues aporta a los estudiantes experiencias prácticas, la adquisición de habilidades para la resolución de problemas, además, aporta un papel muy importante al romper paradigmas de la educación tradicional.

### **Clasificación de las actividades lúdicas educativas:**

A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización López (2016),

Las clasifica de la siguiente manera:

- Juegos lúdicos para el desarrollo de habilidades.

- Juegos lúdicos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos lúdicos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)

Rivera clasifica a los juegos lúdicos o actividades lúdicas en tres clases partiendo de la experiencia docente donde se pone de manifiesto la utilización de los juegos y donde se muestra la importancia que tiene dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues facilita el desarrollo de habilidades, afianzamiento de conocimientos, además del fortalecimiento de valores; necesarios no solo en su vida escolar sino en su vida diaria donde el estudiante debe ser capaz de desenvolverse dentro de una sociedad en constante cambio y donde debe poner de manifiesto su capacidad a la hora de resolver problemas de la manera más adecuada y acertada.

### **Métodología**

En esta investigación se empleó la metodología de revisión sistemática de literatura, considerada como un estudio integrativo, observacional, retrospectivo, secundario, donde se examinan la misma pregunta, una interrogante de investigación particular, en un área temática o fenómeno de interés. (Benet, Zafra, & Quintero, 2015)

Para este trabajo, se utilizó un enfoque de tipo cualitativo en la que consiste en recolección y análisis de artículos publicados, para la construcción de la investigación teórica, se realizó una revisión bibliográfica relacionada con el tema de trabajo, de carácter descriptiva-explicativa, para obtener información en donde se podrá alcanzar los objetivos planteados acerca de la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula invertida en niños de educación. En este sentido, Restrepo (2016) menciona que:

La investigación documental se caracteriza por trabajar directa o indirectamente sobre textos o documentos por lo que es asociada a la investigación archivística y bibliográfica, aunque en la investigación documental el concepto que se tiene sobre el documento es más amplio. Es un texto escrito que tiene como propósito presentar una síntesis de las lecturas realizadas durante la fase de investigación documental, seguida de unas conclusiones o una discusión. (p.5)

Se realizó la búsqueda de tesis artículos en español mediante las bases digitales de datos que nos facilita la Universidad Católica de Cuenca, entre estas se encuentra, La Referencia, Scopus, Redalyc.org, Scielo, Redalyc y Google académico. La búsqueda que se realizó en cada base de datos se relacionó con la metodología del aula invertida o Flipped classroom; y, sobre las actividades lúdicas en el nivel de preescolar. Las palabras claves fueron; educación, actividades, aprendizaje, juego, estrategia didáctica, aula invertida.

Para orientar el trabajo investigativo se siguieron las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cuál es la teoría que argumenta el uso de la importancia de actividades lúdicas en el aula invertida en educación preescolar?
- ✓ ¿Cuáles son las características del aula invertida?
- ✓ ¿Cuáles son las actividades lúdicas se pueden utilizar en educación preescolar utilizando la metodología del aula invertida?

Los criterios de inclusión que se tomaron en cuenta son los siguientes, las investigaciones realizadas sobre la metodología del aula invertida en educación preescolar, y publicadas en inglés o español con 10 años de interioridad dando prioridad a los 5 años de antigüedad. Se realizó búsquedas de los artículos en las bases de datos digitales, donde se analizaron los títulos y resúmenes. Los estudios tomados en cuenta fueron seleccionados para su recuperación con el fin de evaluar su idoneidad atendiendo a los criterios de inclusión citados inicialmente.

Los criterios de exclusión fueron: textos incompletos; falta de cohesión y coherencia; trabajos que estén direccionados a otros niveles de educación; y años de anterioridad mayores de 10 años. La evaluación de la calidad de las investigaciones, se llevó a cabo tomando en cuenta los criterios de exclusión e inclusión expuestos, además que tengan cohesión y coherencia, que permitan responder a la problemática.

## **Resultados**

A continuación, se presentará los resultados de la revisión bibliográfica, donde la investigación se centra de acuerdo a los objetivos de investigación.

La tabla 1 hace referencia a los resultados encontrados en la revisión bibliográfica para responder al segundo objetivo específico planteado sobre las características del aula invertida

Tabla 1

*Características del aula invertida*

<b>Autor(es) (año)</b>	<b>Concepto de la metodología aula invertida</b>	<b>Características de la metodología aula invertida</b>	<b>Teorías que se han utilizado para sustentar</b>
(Carriel, 2016) (Archbold, 2019)	El aula invertida es un modelo pedagógico en donde el conocimiento previo se lo adquiere fuera del aula para que en clases el docente pueda facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y practica de conocimientos dentro del aula.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Establece el diálogo entre los docentes y alumnos sin importar le lugar donde se encuentren</li> <li>2. Desde casa se trae el conocimiento y dentro del salón se realiza lo práctico</li> <li>3. Tienen la facilidad de ampliar sus conocimientos en casa con ayuda de los tics</li> <li>4. Permite al estudiante acceder a otros cursos por lo que puede conocer a estudiantes y docentes de todo el mundo</li> <li>5. Los alumnos con diferentes estilos de aprendizaje y habilidades pueden aprender a su propio ritmo</li> </ol>	No se valora teorías
(Quinga, 2018) (López, 2015) (Llamas, 2016) (Puig, 2020)	El aula invertida es una metodología de enseñanza aprendizaje la cual se puede aplicar con la ayuda de la Tics, con el fin de conseguir un aprendizaje significativo.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permite realizar actividades grupales y colaborativas en clases</li> <li>2. El docente cambia la forma tradicional de enseñar y se vuelve guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje</li> <li>3. Los estudiantes aprenden a su ritmo</li> <li>4. El docente puede trabajar de manera más individualizada con</li> </ol>	-Teoría Psicogenética Piaget -Teoría de la asimilación del aprendizaje significativo de Ausubel -Teoría del aprendizaje por

		<p>el alumno o en pequeños grupos en donde les pueda guiar, apoyar en el aprendizaje, facilitándoles instrucciones, comprobando la necesidad del estudiante y así preparar actividades y experiencias que se adapten las dudas que se hayan presentado y plasmar dentro del aula.</p>	<p>descubrimiento de Bruner -La teoría sociocultural Vygotsky</p>
<p>(Cano, 2016) (Lorente, 2016) (Rizzo &amp; Palomino, 2017) (Souto, 2017) (Torrecilla, 2018) (Escudero &amp; Mercado, 2019) (Velásquez &amp; Posligua, 2019) (Reyes et al., 2020)</p>	<p>El aula invertida es un modelo que invierte los diferentes momentos y roles de la enseñanza tradicional, en donde el docente se vuelve guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje y los alumnos se convierten en los protagonistas de su aprendizaje.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente se convierte en guía dentro del proceso enseñanza-aprendizaje</li> <li>2. El alumno es el actor principal de su aprendizaje y es responsable del mismo.</li> <li>3. Utiliza la tecnología como estrategia de enseñanza.</li> <li>4. Se adapta a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los discentes.</li> <li>5. Permite en los estudiantes desarrollar habilidades y competencias como el conocer y comprender lo que le rodea.</li> </ol>	<p>No se valora teorías</p>
<p>(Mendoza, 2017) (Zambrano, 2019) (Castro &amp; Mallón, 2019)</p>	<p>Es un método aplicado en el campo de la docencia en donde los trabajos son realizados fuera del aula y en clases se socializa para que el estudiante junto con el docente potencia los conocimientos adquiridos fuera del salón</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permite desarrollar competencias en los alumnos mediante recursos digitales y actividades estructuradas para que puedan alcanzar un aprendizaje previo.</li> <li>2. El docente se convierte en guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</li> </ol>	<p>-Teoría de Piaget -Teoría de Vygotsky</p>

	aplicando diferentes estrategias.	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. El estudiante se convierte en protagonista de su propio aprendizaje.</li> <li>4. Se adapta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.</li> </ol>	
(Gómez, 2015) (Calvete, 2016) (Campillo, 2019) (Fonseca & Melo, 2019)	Es una metodología que permite el uso de las tecnologías dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en donde el alumno adquiere un conocimiento previo en casa y dentro del salón el docente con la planeación de estrategias refuerza los conocimientos.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fortalece el aprendizaje en los niños que tengan dificultades porque se puede trabajar de uno en uno.</li> <li>2. Mediante las actividades que tienen que ser planificadas y estructuradas sistemáticamente permite construir el conocimiento del estudiante.</li> <li>3. El docente es guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</li> <li>4. Involucra a los miembros de la familia.</li> <li>5. Fomenta la autonomía en el aprendizaje de los estudiantes.</li> </ol>	No se valora teorías
(Mazacón, 2017) (Regidor, 2019)	El aula invertida es una forma de aprendizaje semipresencial en donde los estudiantes adquieren los conceptos en su hogar viendo videos en línea y realizando ejercicios o actividades, para que dentro del salón de clases los profesores como los alumnos interaccionan para la resolución de problemas de una forma más personalizada.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dentro del salón de clases el docente se convierte en orientador.</li> <li>2. Mezcla de la instrucción directa con aprendizaje constructivista.</li> <li>3. Se recupera las clases cuando el estudiante falta.</li> <li>4. Siempre está en constante revisión el contenido.</li> <li>5. El estudiante se compromete con su aprendizaje.</li> </ol>	No se valora teorías

La metodología del aula invertida para los autores: (Carriel, 2016); (Archbold, 2019); (Cano, 2016); (Lorente, 2016); (Rizzo & Palomino, 2017); (Souto, 2017); (Torrecilla, 2018); (Escudero & Mercado, 2019); (Velásquez & Posligua, 2019); (Reyes et al., 2020), en sus investigaciones mencionan un modelo pedagógico, mientras los autores: (Quinga, 2018); (López, 2015); (Llamas, 2016); (Puig, 2020), (Gómez, 2015), (Calvete, 2016), (Campillo, 2019), (Fonseca & Melo, 2019) como una metodología, Por otra parte. (Mendoza, 2017); (Zambrano, 2019); (Castro & Mallón, 2019), como un método y por ultimo los autores: (Mazacón, 2017); (Regidor, 2019) como un aprendizaje semipresencial. A pesar de los diferentes conceptos dados por los autores, los mismos concuerdan en que el aula invertida consiste en enviar videos a casa utilizando la tecnología para que el estudiante adquiera un conocimiento previo, para que dentro del salón de clases el docente para mediante actividades o estrategias refuerce los mismos y así lograr un aprendizaje significativo.

En cuanto a las principales características que coinciden los autores son: el estudiante es protagonista de su aprendizaje, el docente se convierte en guía y le permite estructurar bien sus clases; se adapta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes; y fortalece el aprendizaje de los discentes. Por otro lado, los autores (Gómez, 2015), (Calvete, 2016), (Campillo, 2019), (Fonseca & Melo, 2019) añaden la importancia de involucrar a la familia en el aula invertida. Por ultimo los autores: (Quinga, 2018); (López, 2015); (Llamas, 2016); (Puig, 2020) mencionan las teorías que fundamentan el aula invertida las cuales son: teoría Psicogenética de Piaget, teoría de Asimilación del aprendizaje significativo de Ausubel, teoría de aprendizaje por Descubrimiento de Bruner, la teoría socio cultural de Vygotsky.

Tabla 2

Actividades lúdicas que se pueden utilizar en educación preescolar utilizando la metodología del aula invertida

Título del trabajo	En que consiste la propuesta	Con intervención educativa, tipo de diseño.	Resultados obtenidos a partir de la medición	Actividades, estrategias
--------------------	------------------------------	---	--	--------------------------

<p>Aula invertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Quinga, 2018)</p>	<p>En estrategias metodológicas para que el docente tenga un material de apoyo el cual le permita realizar los refuerzos.</p>	<p>Con intervención, diseño experimental con un enfoque cualitativo, tipo de investigación bibliográfica</p>	<p>Se fomento el uso de las TIC como recurso didáctico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con los videos enviados a casa los estudiantes tenían una mayor responsabilidad para reforzar su conocimiento desde casa.</p>	<p>Actividad 1 se trabajará los animales domésticos y salvajes mediante diapositivas y YouTube Actividad 2 se trabajará con los animales mamíferos de ecuador y el programa utilizado será bix.</p>
<p>Flipped classroom: un modelo pedagógico eficaz para el aprendizaje (Calvete, 2016),</p>	<p>La propuesta se diseño para que todos los estudiantes participen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de entorno natural</p>	<p>Sin. intervención diseño no experimental tipo de investigación bibliográfica</p>	<p>Se ha demostrado a partir de la teoría que la metodología del aula invertida favorece la adquisición y desarrollo capacidades, habilidades y competencias en los estudiantes para lograr un desarrollo integral.</p>	<p>Para la realización de la propuesta de baso en las características del modelo de aula invertida antes de cada actividad se enviará a casa los videos para que los niños observen en clases. Actividad 1 se hablará como se debe cuidar el medio ambiente de que forma se puede fertilizar el suelo para esto</p>

				<p>utilizaremos YouTube. Actividad 2 se hablará sobre los alimentos saludables para esto se utilizará YouTube y la hoja de trabajo que tendrá que trabajar el rasgado.</p>
--	--	--	--	--

En la búsqueda se ha encontrado algunas propuestas para trabajar sobre las actividades lúdicas que se pueden utilizar en educación preescolar utilizando la metodología del aula invertida, (Quinga, 2018) ha propuesto una metodología con recursos que le permitan reforzar a los niños temas del entorno natural y los seres vivos, a través de las tics como recursos didácticos, mediante las siguientes plataformas: Youtube, diapositivas.

Por otro lado, se encuentra la propuesta de (Calvete, 2016), quien propone actividades que permiten que el alumnado participe en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área del entorno natural, favoreciendo la adquisición de habilidades y competencias del alumnado mediante la plataforma: youtube, blog.

### **Discusión**

El estudio ha investigado que se sabe de las Actividades Lúdicas en el aula invertida en educación preescolar, de acuerdo a los resultados encontrados, se ha podido evidenciar que las investigaciones en relación a la variable “Aula Invertida” son escasas, y hay pocos trabajos que se han realizado en el nivel inicial debido a que la mayoría de las investigaciones están direccionadas al nivel de primaria. En este contexto el segundo objetivo específico de esta investigación es identificar las características del aula invertida.

Según : (Quinga, 2018); (López, 2015); (Llamas, 2016); (Puig, 2020) manifiestan que el aula invertida es una metodología de enseñanza-aprendizaje la cual se puede aplicar con la ayuda de las TIC, con el fin de conseguir un aprendizaje significativo, esto se corrobora con los autores: (Gómez, 2015), (Calvete, 2016), (Campillo, 2019), (Fonseca & Melo, 2019) expresan que las TIC están presentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro del análisis de los resultados se puede evidenciar que los autores ya mencionados coinciden en las siguientes características: el alumno es protagonista de su aprendizaje, el docente es guía, se logra un aprendizaje personalizado, entre otros, pero en los autores (Gómez, 2015), (Calvete, 2016), (Campillo, 2019), (Fonseca & Melo, 2019) expresan la importancia de la participación de la familia para poder emplear la metodología del aula invertida. En cuanto a las características de la metodología del aula invertida, el autor (Campillo, 2019), sostiene que esta metodología implica que el estudiante sea responsable de su propio aprendizaje, el docente es guía y orientador; se respeta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje en el nivel educativo inicial con el fin de que adquieran el conocimiento previo que se requiere, para que dentro del salón de clases el docente refuerce.

Por último, para responder al tercer objetivo específico que es “determinar las actividades lúdicas que se pueden utilizar en educación preescolar utilizando la metodología del aula invertida”, mediante una revisión bibliográfica se pudo conocer las actividades, donde (Quinga, 2018) coincide con (Calvete, 2016) que para proponer la actividad es fundamental el uso de los sitios web y plataformas virtuales. (Calvete, 2016) desde la revisión bibliográfica logró proponer actividades novedosas y llamativas, quien explicó que es fundamental la participación de los padres en esta metodología, mientras que (Quinga, 2018), no involucra a los padres dentro de las actividades aplicadas. Uno de los motivos podría ser que las actividades que propuso este último autor van direccionadas a niños de secundaria, mientras que el otro propone actividades para el nivel de preescolar, mostrando la importancia de la participación de los padres.

## Conclusiones

Según la revisión bibliográfica se ha podido evidenciar que son pocos las investigaciones que han trabajado esta variable en el nivel preescolar, por lo que sería interesante que futuras investigaciones profundizaran de manera más exhaustiva en los beneficios que conlleva la aplicación de las actividades lúdicas en el aula invertida en educación preescolar, ya que en los primeros años del niño son fundamentales, trabajar metodologías que permitan lograr un aprendizaje personalizado que logre que el niño sea constructor de su conocimiento, teniendo en cuenta la participación de los padres y docentes.

En este trabajo se pudo identificar que las actividades lúdicas dentro del aula invertida en preescolar, benefician al niño para que aprenda de una manera divertida, compartiendo con su entorno; se puede decir que hoy en día es necesario que los docentes recurran a la aplicación de nuevas metodologías dependiendo de su edad y condición, para el desarrollo de sus habilidades, que sean niños afectuosos, curiosos, creativos.

Tomando en consideración el objetivo general que es elaborar una guía de actividades lúdicas para aplicarlas en educación preescolar utilizando la metodología del aula invertida para esta investigación, se presenta la misma como aporte derivado de la realización del estudio. Productos del análisis y de los resultados obtenidos, se consideró de suma importancia la elaboración de la guía titulada **Jugando y aprendiendo**, con el propósito de brindar orientaciones y apoyo a los docentes y padres de familia de los niños de educación preescolar. La misma está orientada a ofrecer experiencias positivas para contribuir y fortalecer, mediante las actividades lúdicas, las habilidades sociales en los niños.

Las investigaciones en los ámbitos internacional, nacional y local con esta información ayudaron a dar respuesta al primer objetivo específico que es fundamentar desde la teoría la importancia del uso de actividades lúdicas en el aula invertida en educación preescolar, en donde el Ministerio de Educación (2021) plantea que el aula invertida es una de las metodologías activas que ha tenido relevancia en los últimos tiempos debido a la teleeducación producto de la situación actual que vive la población ecuatoriana. donde el papel del docente y estudiante se invierten, los

materiales de estudio, videos de apoyo o actividades son revisados primero por los estudiantes en casa con el apoyo de los padres de familia y, luego, se trabaja en la escuela. Su objetivo es ganar tiempo en clase para atender las necesidades e inquietudes de los aprendices, ideal para trabajar en proyectos el centro de aprendizaje es el estudiante y no los contenidos, ni los recursos.

Para dar respuesta al segundo objetivo específico de esta investigación que es identificar las características del aula invertida el cual se realizó una tabla de resultados en el cual sobresalieron los siguientes autores

Según : (Quinga, 2018); (López, 2015); (Llamas, 2016); (Puig, 2020) manifiestan que el aula invertida es una metodología de enseñanza-aprendizaje la cual se puede aplicar con la ayuda de las TIC, con el fin de conseguir un aprendizaje significativo, esto se corrobora con los autores: (Gómez, 2015), (Calvete, 2016), (Campillo, 2019), (Fonseca & Melo, 2019) expresan que las TIC están presentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro del análisis de los resultados se puede evidenciar que los autores ya mencionados coinciden en las siguientes características: el alumno es protagonista de su aprendizaje, el docente es guía, se logra un aprendizaje personalizado, entre otros, pero en los autores (Gómez, 2015), (Calvete, 2016), (Campillo, 2019), (Fonseca & Melo, 2019) expresan la importancia de la participación de la familia para poder emplear la metodología del aula invertida. En cuanto a las características de la metodología del aula invertida, el autor (Campillo, 2019), sostiene que esta metodología implica que el estudiante sea responsable de su propio aprendizaje, el docente es guía y orientador; se respeta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje en el nivel educativo inicial con el fin de que adquieran el conocimiento previo que se requiere, para que dentro del salón de clases el docente refuerce.

Por último, para responder al tercer objetivo específico que es “determinar las actividades lúdicas que se pueden utilizar en educación preescolar utilizando la metodología del aula invertida”, mediante una revisión bibliográfica se pudo conocer las actividades, donde (Quinga, 2018) coincide con (Calvete, 2016) que para proponer la actividad es fundamental el uso de los sitios web y plataformas virtuales. (Calvete, 2016) desde la revisión bibliográfica logró proponer actividades novedosas y llamativas, quien explicó que es fundamental la participación de los padres en esta metodología, mientras que (Quinga, 2018), no involucra a los padres dentro de las

actividades aplicadas. Uno de los motivos podría ser que las actividades que propuso este último autor van direccionadas a niños de secundaria, mientras que el otro propone actividades para el nivel de preescolar, mostrando la importancia de la participación de los padres.

Como conclusión general se considera que la metodología del aula invertida no solo se refiere al uso de tecnologías, sino que trabaja la autonomía del niño, al convertirlo en el constructor de su propio aprendizaje, logrando un ambiente más colaborativo importante para su desarrollo integral.



Guía para docentes sobre las

actividades lúdicas para niños

de educación preescolar

## **Desarrollo de la Guía Didáctica**

### **Jugando y aprendiendo**

#### **Introducción**

Las actividades lúdicas con la metodología del aula invertida sirven como recurso didáctico en el aula de clases, que utilizan los docentes y padres de familia para contribuir el desarrollo de las diferentes habilidades que poseen los niños como lo social, físico, cognitivo, psicomotriz y afectivo. Como lo afirma García, (2017) “Que las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades y destrezas”. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres.

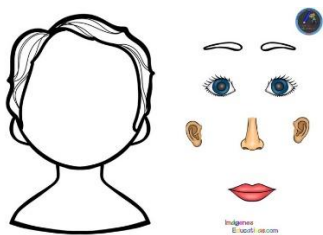
A partir de la socialización, los niños adquieren distintos aprendizajes de como reaccionar ante las distintas situaciones que se presenten, aprenden a resolver conflictos y a dar soluciones; a seguir reglas o acuerdos comunes. Jiménez, (2016) reconoce que la mayoría de docentes pueden fomentar las actividades lúdicas a través de la estrategia del aula invertida en niños, fortaleciendo los procesos de aprendizaje, pues esto le brindara seguridad, independencia, confianza, estabilidad; permitiendo a los estudiantes alcanzar un aprendizaje significativo que favorecen a la adquisición del desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.

#### **Objetivo de la guía didáctica:**

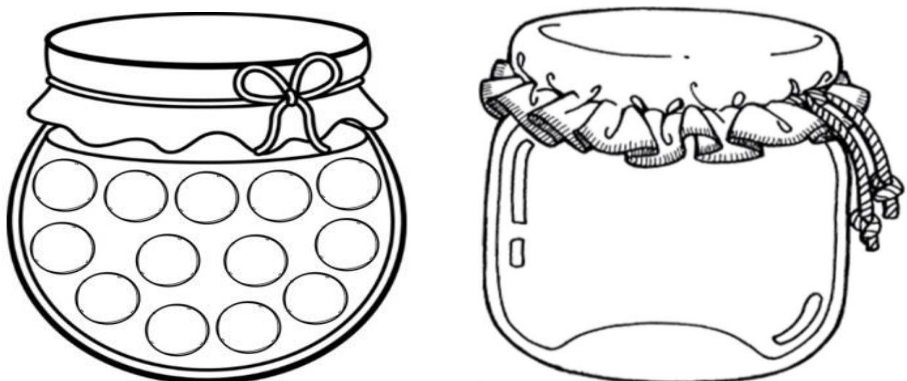
- Dotar de actividades lúdicas a los docentes de educación inicial con el fin de motivar el aprendizaje significativo en los niños de preescolar.

## Presentación detallada de las actividades lúdicas

<b>Tabla 1</b>	
<b>Comiendo sano</b>	
<b>Ámbito</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>Destrezas</b>	Identificar los alimentos nutritivos reconociendo la importancia de estos en su crecimiento
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.
<b>Edad</b>	De 3 a 4 años
<b>Materiales</b>	<p>Video de youtube: <a href="https://youtu.be/UkJkAWNzVek">https://youtu.be/UkJkAWNzVek</a> “<b>alimentacion saludable</b>”</p> <p>Equipos tecnológicos</p> <p>Proyector</p> <p>Computadora</p> <p>Frutas</p>
<b>Procedimiento</b>	<p>Observa el video Alimentación saludable</p> <p><a href="https://youtu.be/UkJkAWNzVek">https://youtu.be/UkJkAWNzVek</a></p> <p>*Comentar que observaste en el video.</p> <p>¿Por qué es importante comer saludable?</p> <p>*la madre de familia tendra que enviar una fruta para hacer una ensalada en la clase.</p> <p>En el aula:</p> <p>Lluvia de ideas ¿Qué alimentos nutritivos conoces?</p> <p>Dialogo interactivo, ¿Qué forma tiene el (guineo)? ¿De qué color es?</p> <p>Dibuja tu alimento nutritivo preferido y pinta con el color que más te agrada</p> <p>Hagamos la ensalada de frutas</p>


<b>Tabla 2</b>	
<b>Mi carita</b>	
<b>Ámbito</b>	Expresion artistica
<b>Destrezas</b>	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.
<b>Edad</b>	3 a 4 años
<b>Materiales</b>	Equipos tecnológicos Video Tijera Goma Lamina sobre partes del rostro
<b>Procedimiento</b>	<p>Observar y escuchar atentamente EL CUENTO La cara perfecta <a href="https://youtu.be/ZUr4ZkCezvk">https://youtu.be/ZUr4ZkCezvk</a> *Dialogar sobre lo observado en el cuento. ¿Quiénes le ayudaron al muñeco de papel a dibujar la cara? ¿le gusto a muñeco de papel la cara cuando le ayudaron? ¿Que le dijo la nube al muñeco? ¿Cómo quedo al final la cara del muñeco? *Tocarse las partes de la cara que le indique la maestra. *Con ayuda de un adulto recortar las partes que le falta a la carita para completarlas <b>Trabajo con los niños.</b> Con las partes recortadas ubicar y pegar donde corresponde. Lamina sobre las partes del rostro</p> 

<b>Tabla 3</b>	
<b>Descubriendo los animales salvajes</b>	
<b>Ámbito</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>Destrezas</b>	Identificar las características de los animales domésticos y salvajes estableciendo las diferencias entre ellos.
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.
<b>Edad</b>	3 a 4 años
<b>Materiales</b>	<p>-Para esta actividad nos ayudaran los padres de familia en donde aran una visita al zoológico con sus niños</p> <p>-Youtube: <a href="https://youtu.be/6p_RhjHIugE">https://youtu.be/6p_RhjHIugE</a> el video de los animales salvajes y domésticos</p> <p>- Papelotes</p> <p>- juego sobre los animales salvajes y domésticos: <a href="https://wordwall.net/es/resource/28240589/clasificaci%C3%B3n-de-animales-dom%C3%A9sticos-y-animales-salvajes">https://wordwall.net/es/resource/28240589/clasificaci%C3%B3n-de-animales-dom%C3%A9sticos-y-animales-salvajes</a></p>
<b>Procedimiento</b>	<p>1.- Con la docente en clases se realizará un conversatorio sobre que animales pudieron observar</p> <p>2.-La docente les ara observar el video sobre cuales son los animales salvajes y los domésticos luego se trabajará en grupo</p> <p>3.- Con la ayuda de la docente trabajar con los niños en el siguiente link: <a href="https://wordwall.net/es/resource/28240589/clasificaci%C3%B3n-de-animales-dom%C3%A9sticos-y-animales-salvajes">https://wordwall.net/es/resource/28240589/clasificaci%C3%B3n-de-animales-dom%C3%A9sticos-y-animales-salvajes</a> un juego que consta de recordar donde se encuentran los animales salvajes.</p> <p>4.-Al Finalizar cada grupo en el papelote deberá dibujar y pintar los animales que más les gusto y expondrá lo que realizó.</p>

<b>Tabla 4</b>	
<b>Reconociendo cual está lleno y cual vacío</b>	
<b>Ámbito</b>	Relaciones lógico matemático
<b>Destrezas</b>	Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos. <b>LLENO VACÍO</b>
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.
<b>Edad</b>	3 a 4 años
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipos tecnológicos</li> <li>• Material concreto</li> <li>• Canastas, objetos, etc</li> <li>• Plastilina</li> </ul>
<b>Procedimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observa y escucha con atención: <b>LLENO- VACÍO</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WT0u999QdHQ&amp;t=63s">https://www.youtube.com/watch?v=WT0u999QdHQ&amp;t=63s</a></li> <li>• Recordar lo aprendido los días anteriores</li> <li>• Para trabajar el día de hoy vamos a traer 2 canastas o cestos; objetos de casa para llenar las canastas de acuerdo a la consigna que le indica la maestra.</li> <li>• Jugar a poner algunos objetos dentro de las canastas, observar y nombrar que canasta están llena y que canasta están vacía.</li> <li>• Hacer bolitas de plastilina y pegar dentro del frasco que está lleno y tacha el vacío</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>

<b>Tabla 5</b>	
<b>El capitán manda</b>	
<b>Ámbito</b>	Expresión corporal
<b>Destrezas</b>	Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).
<b>Edad</b>	3 a 4 años
<b>Materiales</b>	-Equipos tecnológicos, objetos de casa, etc.
<b>Procedimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bailar la canción del sapito <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mrxtQZW9b08">https://www.youtube.com/watch?v=mrxtQZW9b08</a></li> </ul> <p>Dibujar en el patio las figuras geométricas y jugar al capitán manda por ejemplo a: sentarse a lado del cuadrado, caminar en puntillas siguiendo la forma del círculo, dar 5 saltos dentro del rectángulo, bailar colocándose en la punta del triángulo, colocar una pelota, un zapato o cualquier objeto en cualquiera de las figuras, etc.</p>

<b>Tabla 6</b>	
<b>Creando nuestro fertilizante para el espacio Tini</b>	
<b>Ámbito</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>Destrezas</b>	Apoyar en el cuidado de plantas y animales de su entorno.
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Practicar acciones que evidencien actitudes de respeto y cuidado del medio ambiente apoyando a la conservación del mismo.
<b>Edad</b>	3 a 4 años
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Video de youtube: <a href="https://youtu.be/iSIJoZHYRrI">https://youtu.be/iSIJoZHYRrI</a></li> <li>- Cáscaras del guineo</li> <li>- Cáscaras de huevo</li> </ul>
<b>Procedimiento</b>	<p>1.- La docente con días de anticipación pedirá a los padres de familia que ayuden guardando las cáscaras de guineo y de huevo para una clase en el Tini</p> <p>2.- Cada papito mandara el material pedido en pozuelos, en clases con la docente los niños aplastarán las cascarras de huevo y las de guineo le harán en tiras delgadas</p> <p>3.- La docente indicara el video de YouTube: <a href="https://youtu.be/iSIJoZHYRrI">https://youtu.be/iSIJoZHYRrI</a> y se realizara preguntas sobre que necesita las plantas para sus cuidados sobre lo que se observó en el video.</p> <p>4.- Luego la docente con los estudiantes se dirigirán al espacio TINI cada niño con su material y junto con la docente se acercarán a las diferentes plantas y le colocarán este abono que ayudara a la fortalecer su suelo con nutrientes.</p>

<b>Tabla 7</b>	
<b>Conociendo mi cuerpo</b>	
<b>Ámbito</b>	Expresion artistica
<b>Destrezas</b>	Imitar pasos de baile intentado reproducir los movimientos y seguir el ritmo
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.
<b>Edad</b>	3 a 4 años
<b>Materiales</b>	Equipos tecnológicos, papel periódico, marcador, imagen del cuerpo humano, hoja de trabajo, pintura dactilar.
<b>Procedimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar y bailar al ritmo de la canción “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DP9sC4zRYmY">https://www.youtube.com/watch?v=DP9sC4zRYmY</a></li> <li>• Jugar a tocar las diferentes partes del cuerpo según la consigna de la maestra.</li> <li>• Nombrar cada parte del cuerpo y mencionar que hacemos con cada una de ellas.</li> <li>• Vamos a trabajar con la lámina de reconociendo mi cuerpo</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con el dedo índice vamos a plasmar la huella dentro del cuerpo que corresponda (niño o niña) utilizando pintura dactilar de diferentes colores.</li> <li>• <b>CON AYUDA DE LOS PAPAS</b> Acostamos al niño o niña sobre el papel periódico y dibujamos la silueta de su cuerpo, con ayuda de un marcador (guardar la silueta para la clase del día siguiente)</li> </ul>

<b>Tabla 8</b>	
<b>El cuento de “El gran tesoro de la naturaleza”</b>	
<b>Ámbito</b>	Comprensión y expresión del lenguaje
<b>Destrezas</b>	Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, relacionadas a los personajes y acciones principales
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.
<b>Edad</b>	4 a 5 años
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El cuento del gran tesoro de la naturaleza</li> <li>- Hojas de pintar de acuerdo al cuento</li> <li>- Pinturas</li> </ul>
<b>Procedimiento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- La docente les leerá el cuento a los niños</li> <li>2.- Cada niño tomara atención</li> <li>3.- Se realizará preguntas exploratorias, un conversatorio, ¿de qué es lo que buscaban los niños? ¿Qué tenían que hacer para encontrarlo? ¿Cuáles eran los personajes principales?</li> <li>4.- Cada niño en una hoja dibujara la escena que más les gusto del cuento que leyó la docente y luego expondrá porque escogió esa escena.</li> </ol>

<b>Tabla 9</b>	
<b>Preparo mi plato saludable</b>	
<b>Ámbito</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>Destrezas</b>	Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.
<b>Edad</b>	4 a 5 años
<b>Materiales</b>	- frutas y verduras de nuestro huerto - Utensilios de cocina
<b>Procedimiento</b>	<p>1.-En casa con ayuda de los padres de familia la docente les enviara el link del video de “mi huerta” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oLF2H7Gr3gA">https://www.youtube.com/watch?v=oLF2H7Gr3gA</a> en donde tendrán que observar con los niños y diferenciar cuales son los alimentos saludables y cuales no</p> <p>2.- en clases con la docente dialogará con los niños sobre el video que observaron y cuáles fueron los alimentos saludables que lograron observar</p> <p>3.- En casa con ayuda de los papitos ayudaran a los niños a preparar un plato saludable con los alimentos que pudieron observar en el video y en clases con la docente.</p>

## Bibliografía

- Alfonso, I. (1995). *Técnicas de investigación bibliográfica*. Caracas: Contexto-Ediciones.
- Alvarado, M. (2017). *El aula invertida como herramienta educativa para mejorar el nivel de logro educativo en los estudiantes*. Cuenca.
- Archbold, F. (2019). *Aula invertida: analisis de una experiencia disruptiva en la prácticade enseñanza y aprendizaje desde la mirada docente*. Colombia.
- Artiaga, A. S. (2015). QUE TIPO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PERMITEN EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE ESTUDIO EN ESTUDIANTES. Mexico: Libertadores.
- Barruecos, A. (2018). Jon Bergmann, pionero del aula invertida. *Dirección de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnologías*, 7.
- Benet, M. Z. (2015). La revisión sistemática de la literatura científica y la necesidad de visualizar los resultados. *Revista Logos, Ceincia y Tecnología*.
- Bergmann, J. & Sams, A. (2012). *Flip your Classroom*. Washington: MEC.
- Bergmann, J. (2018). *Aprendizaje invertido*. España: SM.
- Bullock, L. (2019). *El aula invertida*. Chile.
- Calderón, S. (2019). *La actividad ludica como estrategia metodologica*. Colombia : EDU.
- Calvete, S. (2016). *The Flipped Classroo:una propuesta didáctica para la enseñanza de las ciencias en educación infantil*. Universidad de Valladolid.
- Campillo, J. (2019). La enseñanza de ciencias sociales en educación primaria mediante el modelo de aula invertida. *Revsita Interuniversitaria de Formación del Profesorado.*, 33.
- Cano, G. (2016). *ConTic aprendí: Aula invertida como modelo para promover el pensamiento crítico en estudiantes de grado noveno del colegio Antonio García*. Colombia.
- Carriel, L. (2016). *Aula invertida y su efectividad en el proceso de enseñanza a estudiantes de la escuela de educación básica "Walter Andrade Fajardo"*. Ecuador.

- Castellar, G. (2017). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar*. Cartagena.
- Castro & Mallón. (2019). La enseñanza emocional en el aula invertida: promover valores viendo cortometrajes. *Revista electrónica de investigación y docencia creativa*.
- Cedeño, M. R. (2020). *Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación básica*. Ecuador: Creative Commons.
- Ecuador, A. d. (2002). *Modelos educativos, pedagógicos y didácticas*. Bogotá: Ediciones Sem.
- Educación, M. d. (2021). *La interacción: un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual*. Ecuador.
- Enderica, G. (2016). *Aspectos metodológicos modernos para su dictado. Aprendizaje Invertido*. Buenos Aires.
- Escudero & Mercado. (2019). *Use of learning analytics in the flipped classroom: a systematic review*. Lima.
- Fernandez, S. P. (2015). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. España: Universidad Juan Canalejo.
- Fonseca & Melo. (2019). *El uso del aula invertida como estrategia docente para la enseñanza de contenidos a través del inglés a niños en etapa inicial en el colegio bilingüe Hispanoamericano Conde Ansúrez de Bogotá*. Bogotá- Colombia.
- García, A. (2017). *Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico*. España.
- Gómez, A. (2015). *Modelo pedagógico de la Universidad Nacional de Educación- UNAE*. Ecuador.
- Gómez, I. (2015). *Las flipped classroom a través del smartphone: efectos de su experimentación en educación física secundaria*. Colombia.
- Gómez, T. (2016). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños*. Ibagué-Tolima.

- González, W. (2018). *Las actividades lúdicas y su importancia en los niños*. Venezuela.
- Llamas, M. (2016). *Propuesta de intervención educativa: el modelo Flipped Classroom para la realización de proyectos científicos en las aulas de Educación Secundaria*. Rioja.
- López, A. (2015). *Invirtiendo en el aula: de la enseñanza tradicional al modelo Flipped-Mastery Classroom*. Valladolid.
- Lorente, P. (2016). *Aplicación de la metodología Flipped Classroom en la atención a la diversidad*. Universidad Católica San Antonio.
- Mazacón, J. (2017). *Flipped classroom para fomentar el aprendizaje colaborativo de los niños y niñas de 3ro de básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón*. catón Babahoyo, provincia de los Ríos.
- Mendoza, J. (2017). *El aula invertida y los resultados de aprendizaje en estudiantes de quinto grado, de la escuela de educación básica Dr. Luis Angel Tinoco Gallardo*. cantón Playas, provincia del Guayas.
- Padilla, E. (2017). *Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño*. Costa Rica.
- Palencia, A. (2019). Aportes del aula invertida en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Accion y reflexion educativa*, 04.
- Prieto, M. (2020). *Estrategia de aula invertida con modalidad virtual*. Córdoba, Argentina.
- Puig, N. (2020). *El aula invertida en la etapa de educación primaria*. Catalunya.
- Quinga, V. (2018). *Aula invertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciencias naturales del bloque 4 en 8vo EGB superior en la institucion educativa Abdón Calderón, periodo 2017-2018*. Ecuador.
- Rebollo C. (2018). *La Creatividad Docente como Factor Generador de Nuevos Entornos de Aprendizaje en la Educación Media*. Congreso Iberoamericano de. Buenos Aires.
- Regidor, M. (2019). *Flipped Classroom y Chromebook en la asignatura de Educación Musical de sexto de primaria*. Rioja.


- Reyes et al. (2020). Aula invertida en la educación básica rural. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*.
- Rizzo S. & Palomíño M. (2017). *Influencia de las aulas invertidas en la calidad de la lectoescritura del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Escuela Fausto Molina*. Guayaquil.
- Ruiz, M. (2017). El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño . Cantabria: UNICAN.
- Sams, A. (2014). *Dale la vuelta a tu clases. Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar*. España: SM.
- Santana, J. (2016). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de preescolar*. Colombia.
- Souto, M. (2017). *Aprendiendo a aprender con Flipped Classroom en el aula de inglés de 6° Primaria*. Rioja.
- Torrecilla, S. (2018). Flipped Classroom: Un modelo pedagógico eficaz en el aprendizaje de Science. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Vásquez, V. (2006). *Modernas estrategias para la enseñanza*. Estado de México: Ediciones Euroméxico, S.A. de C.V.
- Velásquez & Posligua. (2019). *El aula invertida en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de lengua y literatura*. Universidad de Guayaquil.
- Zambrano, J. (2019). *El uso del aula invertida como Estrategia Metodológica innovadora de la asignatura de inglés en noveno Año de Educación Básica del Colegio "Eloy Alfaro" de la ciudad de esmeraldas*. Ecuador.

# Anexo

**Autorización de publicación en el repositorio institucional**

**Adriana Patricia Suconota Cabrera** portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0107414005**. En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación “**Las actividades lúdicas en el aula invertida en educación precolar**” de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, **16 de Marzo de 2022**



F: .....

**Adriana Patricia Suconota Cabrera**

**C.I. 0107414005**